Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)
p-ISSN: 2797-2879, e-ISSN: 2797-2860
Volume 3, nomor 1, 2023, hal. 40-56
Doi: https://doi.org/10.53299/jppi.v3i1.289

Penerapan Kegiatan Mentoring untuk Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Merancang dan Menggunakan Media Pembelajaran di SMPN 2 Bolo Tahun Pelajaran 2022/2023

Rifaid
SMP Negeri 2 Bolo, Bima, Indonesia

*Coresponding Author: firifaid@gmail.com
Dikirim: 25-05-2023; Direvisi: 01-06-2023; Diterima: 02-06-2023

Abstrak: Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan proses penerapan kegiatan mentoring untuk meningkatkan kemampuan guru dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran program *Microsoft PowerPoint* dan mendeskripsikan dampak proses penerapan kegiatan mentoring dalam meningkatkan kemampuan guru dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran program *Microsoft PowerPoint*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan sekolah melalui dua siklus yang diawali pra siklus. Setiap siklus mencakup perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 2 Bolo dengan subyek penelitiannya yaitu guru IPA, IPS, Bahasa Indonesia, Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris yang berjumlah 49 orang guru. Hasil penelitian siklus 2 jumlah guru yang mengikuti mentoring 49 orang, yang telah tuntas merancang media pembelajaran sebanyak 45 orang (91,84%), dengan nilai rata-rata 4.45. Kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran mengalami peningkatan yaitu ketuntsn pada siklus 1, meningkat dari 34 orang menjadi 45 orang orang pada siklus 2. Terjadinya peningkatan tersebut berhasil mencapai indikator keberhasilan kinerja yang ditetapkan yakni minimal 85%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan kegiatan mentoring dapat meningkatkan kemampuan guru dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran program *Microsoft PowerPoint.*

Kata Kunci: kegiatan mentoring; kemampuan guru; program *Microsoft PowerPoint*

Abstract: The purpose of this study was to describe the process of implementing mentoring activities to improve teachers' abilities in designing and using Microsoft PowerPoint program learning media and to describe the impact of the process of implementing mentoring activities in increasing teachers' abilities in designing and using Microsoft PowerPoint program learning media. This research was a School Action Research through two cycles that begin with the pre-cycle. Each cycle included planning, implementation, observation and reflection. This research was conducted at SMPN 2 Bolo with research subjects namely science, social studies, Indonesian, Indonesian and English teachers, totaling 49 teachers. The results of the second cycle of research showed that the number of teachers who participated in mentoring was 49 people, who had completely designed instructional media as many as 45 people (91.84%), with an average score of 4.45. The teacher's ability to use instructional media has increased, namely mastery in cycle 1, increased from 34 people to 45 people in cycle 2. The increase has succeeded in achieving the specified performance success indicators, namely at least 85%. The results of this study indicate that the implementation of mentoring activities can improve teachers' abilities in designing and using learning media for the Microsoft PowerPoint program.

Keywords: mentoring activities; teachers' ability; *Microsoft PowerPoint* program

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional

PENDAHULUAN

Tugas pokok dan fungsi (Tupoksi) Kepala Sekolah berdasarkan Permendikbud Nomor 6 Tahun 2018. Mengacu pada Pasal 15 Permendikbud Nomor 6 Tahun 2018 Tentang Penugasan Guru Sebagai Kepala Sekolah, dinyatakan bahwa tugas pokok dan fungsi (Tupoksi) Kepala Sekolah salah satunya adalah beban kerja Kepala Sekolah sepenuhnya untuk melaksanakan tugas pokok manajerial, pengembangan kewirausahaan, dan supervisi kepada Guru dan tenaga kependidikan.

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Lebih lanjut lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah disebutkan proses Pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi pesertadidik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Untuk itu setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan.

Untuk melaksanakan pembelajaran sebagaimana diamanatkan dalam UU Sikdiknas dan Standar Proses menjadi tugas dan tanggung jawab guru. Pembelajaran merupakan suatu sistem, yang di dalamnya terdapat sejumlah komponen yang saling berhubungan satu sama lainnya dalam rangka mencapai tujuan. Beberapa komponen dimaksud meliputi: (1) tujuan, (2) bahan/materi ajar, (3) metoda, (4) alat/media dan, (5) evaluasi (Ali, 1992).

Media pembelajaran sebagai salah satu komponen dari system pembelajaran memegang peranan penting. Carpenter dan Dale (Darma, 1983) mengemukakan bahwa adanya media pembelajaran dalam penyampaian materi di dalam kelas akan menambah minat siswa dalam belajar.

Begitu pentingnya penggunaan media pembelajaran idealnya media pembelajaran merupakan komponen harus diperhatikan guru pelaksanaan pembelajaran. Dengan demikian, guru seharusnya mempelajari berbagai hal berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran agar dapat tuujuan pembeajaran dapat dicapai dengan efektif. Realitasnya di lapangan, di kelas-kelas penggunaan media pembelajaran masih sering terabaikan dengan beragam alasan, diantaranya: terbatasnya waktu untuk menyusun persiapan mengajar, sulitnya mendapatkan media yang sesuai dan tepat, tidak adanya biaya yang disediakan (Arsyad, 2013).

Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 Standar Kualifikasi Akademik Dan Kompetensi Guru menyebutkan: Kompetensi Inti (4) menyelenggarakan pembelajaran yang mendidik pada sub kompetensi (4.5) menggunakan media pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran secara utuh.

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional

Sebagaimana dikemukakan pada awal pendahluan bahwa tugas pokok dan fungsi (tupoksi) Kepala Sekolah salah satunya adalah beban kerja Kepala Sekolah sepenuhnya untuk melaksanakan tugas pokok manajerial, pengembangan kewirausahaan, dan supervisi kepada guru dan tenaga kependidikan.

Dalam supervisi pelaksanaan pembelajaran di kelas yang peneliti lakukan sebagai kepala sekolah pada awal semester 1 atau semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023 kemampuan guru IPA, IPS, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris dan Matematika dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran program *Microsoft PowerPoint* belum seperti yang diharapkan. Pada pra siklus dari 49 orang guru IPA, IPS, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris dan Matematika terdapat 38 orang guru dalam merancang media pembelajaran program *Microsoft PowerPoint* kategori cukup, 7 orang guru dalam kategori baik dan 4 orang dalam kategori amat baik. Dalam menggunakan media pembelajaran dari 25 orang guru IPA, IPS, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris dan Matematika terdapat 31 orang guru dalam kategori cukup, 18 orang guru dalam kategori baik dan 0 orang dalam kategori amat baik. Indikator yang peneliti tetapkan kompetensi guru IPA, IPS, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris dan Matematika dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran minimal dalam kategori baik. Dengn demikian 49 orang guru perlu ditingkatkan perlu ditingkatkan kompetensinya dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran sehingga capaian kemamuannya optimal.

Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah dengan jelas menyebutkan salah satu prinsip pembelajaran yang digunakan adalah pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.

Pemanfaataan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran sudah dilakukan oleh guru IPA, IPS, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris dan Matematika di SMPN 2 Bolo yakni program *Microsoft PowerPoint.* Program ini memiliki kelebihan-kelebihan antara lain sebagai berikut: 1) lebih merangsang anak untuk mengetahui program *Microsoft PowerPoint* lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji; 2) pesan informasi secara visual mudah dipahami peserta didik; 3) tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan; 4) dapat diperbanyak sesuai kebutuhan, dan dapat dipakai secara berulang-uang; 5) dapat disimpan dalam bentuk data, sehingga praktis untuk di bawa ke mana-mana; 6) ppenyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf dan animasi, baik animasi teks maupun animasi gambar atau foto (Dewi dkk, 2019).

Dengan kelebihan-kelebihan tersebut maka peneliti menganggap penting untuk meningkatkan kopmpetensi guru yang belum optimal dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran program *Microsoft PowerPoint.*

KAJIAN TEORI

Kemampuan Guru dalam Merancang dan Menggunakan Media Pembelajaran

Dalam kamus besar bahasa Indonesia kemampuan berasal dari kata mampu yang berarti kuasa (bisa, sanggup melakukan sesuatu). Kemudian kata mampu mendapatkan awalan ke- dan akhiran -an, sehingga kemampuan dapat

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional

diartikan sebagai kekuatan, kecakapan, kesanggupan (Depdikbud, 1996). Menurut Zainal (2009) kata kemampuan berasal dari bahasa inggris yaitu "competence" yang berarti "kemampuan". Jadi kemampuan identik dengan kompetensi, maka dalam hal ini peneliti akan menguraikan masalah kompetensi seorang guru. Kemajuan zaman semakin cepat maka guru dituntut dapat beradaptasi secara menyeluruh baik terhadap pelaksanaan pendidikan maupun keterampilan tertentu yang melingkupinya, di samping faktor kepribadian yang semakin mantap dan meyakinkan, maka perlu adanya kompetensi.

Undang-Undang Republik Indonesia nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen menyebutkan bahwa kompetensi adalah seperangkat pengetahuan, keterampilan dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati dan dikuasai oleh guru atau dosen dalam melaksanakan tugas keprofesionalannya. Guru sebagai tenaga profesional bertujuan untuk melaksanakan sistem pendidikan nasional dan mewujudkan pendidikan nasional, yaitu berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Seorang guru akan mampu melaksanakan tugasnya dengan baik apabila ia memiliki kemampuan dasar atau kompetensi keguruan yang dimilikinya. Hal ini mempunyai pengaruh yang dominan terhadap keberhasilan pengajarannya. UU RI nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen pasal 8 menyebutkan guru wajib memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikat pendidikan, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional.

Menurut Muslihuddin (2016) seorang guru akan mampu melaksanakan tugasnya dengan baik apabila ia memiliki kemampuan dasar atau kompetensi keguruan yang dimilikinya. Hal ini mempunyai pengaruh yang dominan terhadap keberhasilan pengajarannya. UU RI nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen pasal 8 menyebutkan guru wajib memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikat pendidikan, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Pasal 8 kemudian dijelaskan kembali pada pasal 10 ayat 1 yang berbunyi kompetensi guru sebagaimana yang dimaksud dalam pasal 8 meliputi:

1. Kompetensi Pedagogik, kemampuan mengelola pembelajaran peserta didik. Kompetensi ini dapat dilihat dari kemampuan merencanakan program belajar mengajar, kemampuan melaksanakan interaksi atau mengelola proses belajar mengajar, dan kemampuan melakukan penilaian.
2. Kompetensi Kepribadian, memiliki karakteristik kepribadian yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pengembangan sumber daya manusia. Kepribadian yang mantap dari seorang guru akan memberikan teladan yang baik terhadap anak didik maupun masyarakat.
3. Kompetensi Profesional, kemampuan yang diperlukan agar dapat mewujudkan dirinya sebagai guru profesional. Kompetensi profesional meliputi kepakaran atau keahlian dalam bidangnya yaitu penguasaan bahan yang harus diajarkannya beserta metodenya, rasa tanggung jawab akan tugasnya dan rasa kebersamaan dengan sejawat guru lainnya. Kompetensi ini artinya guru harus

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional

memiliki pengetahuan yang luas dari *subject matter* (bidang studi) yang akan diajarkan.

4. Kompetensi Sosial, kemampuan guru untuk berkomunikasi dan berinteraksi secara interaktif dan efisien dengan peserta didik, sesama guru, orang tua/wali peserta didik, dan masyarakat sekitar.

Kemampuan guru dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran program *Microsoft PowerPoint* termasuk dalam kompetensi pedagogik, yang merupakan kompetensi pedagogic merupakan kemampuan menyelenggarakan dan mengolah pembelajaran mulai dari perencanaan, pelaksanaan, penilaian proses dan hasil pembelajaran.

Lebih khusus lagi dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran program *Microsoft PowerPoint* peneliti menyusun aspek-aspek sebagai indikator kemampuan guru. Adapun aspek-aspek tersebut untuk perancangan media pembelajaran program *Microsoft PowerPoint* mengacu Format Penelaahan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Kemdikbud, 2017) dan untuk penggunaan media pembelajaran program *Microsoft PowerPoint* mengacu pada Format Supervisi Pelaksanaan Pembelajaran (Kemdikbud, 2017).

Dalam perencanaan pembelajaran terdapat Komponen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berkaitan dengan media pembelajaran yakni: pada poin pemilihan media belajar yang memuat: (1) kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, (2) kesesuaian dengan materi pembelajaran, dan (3) kesesuaian dengan pendekatan saintifik.

Aspek-aspek kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran program *Microsoft PowerPoint* mengacu pada format Supervisi Pelaksanaan Pembelajaran pada item memanfaatkan sumber belajar/media pembelajaran mencakup: (a) menggunakan buku peserta didik dan buku guru; (b) menunjukkan keterampilan dalam penggunaan sumber belajar; (c) melibatkan peserta didik dalam pemanfaatan sumber belajar; (d) melibatkan peserta didik dalam pemanfaatan media pembelajaran; (e) memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi (baik sederhana maupun canggih); (f) menghasilan pesan yang menarik; dan (g) media yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran saintifik.

Khusus dalam penggunaan media pembelajaran selanjutnya peneliti secara khusus merincikan aspek-aspek yang dapat dijadiikan indikator penggunaan media pembelajaran, apabila dikaitkan dengan konteks format Supervisi Pelaksanaan Pembelajaran termasuk dalam media pembelajaran canggih. Adapun aspek-aspek tersebut sebagai berikut: (1) Keruntutan penyajian slide; (2) kesesuian teknik penyian materi dengan slide-slide yang ditayangkan; (3) Menarik dalam penyajian materi dengan media *Microsoft PowerPoint;* (4) bahasa dan gaya penyajian komunikatif dan efektif; (5) terjadi interaksi antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa dalam konteks pembelajaran; dan (6) tercipta pembelajaran yang menyenangkan.

Mentoring

Pengertian menurut KBBI Daring mentor berarti pembimbing atau pengasuh (biasanya untuk mahasiswa) (https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/mentor). Menurut Cambridge Dictionary mentor *"a person who gives a younger or less experienced person help and advice overa period of time, especially at work or school" (https://dictionary.cambridge.org/thesaurus/). Maknanya "seseorang yang*

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional

memberikan bantuan dan nasihat kepada orang yang lebih muda atau kurang berpengalaman selama periode waktu tertentu, terutama di tempat kerja atau sekolah".

Mentoring adalah proses umpan balik yang terus menerus dan dinamis antara dua individu untuk membangun hubungan antara individu yang memiliki pengetahuan, keterampilan, informasi dan dengan fokus pada pengembangan profesional dan pribadi. Mentoring merupakan sarana yang di dalamnya terdapat kegiatan pembelajaran. Mentoring bertujuan memberikan dukungan kepada individu sehingga mampu mengatasi masalah yang dihadapi dengan cara menguatkan dan mengembangkan mekanisme baru yang lebih baik untuk mempertahankan kontrol diri dan mengembalikan keseimbangan yang adaptif, sehingga mampu mencari tingkat kemandirian yang lebih tinggi serta mampu mengambil keputusan secara otonom (Romansah, 2017).

Menurut Kasper (2002), mentoring adalah hal khusus berkaitan dengan pengawasan, hubungan yang saling mendukung atau partnership di antara dua orang yang didasarkan ada kepercayaan dan saling menghargai. Menurut DuBois dan Karche (2005), mentoring merupakan bentuk hubungan yang dilandasi rasa kepercayaan yang terstruktur yang melibatkan remaja dimana proses ini menawarkan bimbingan, dukungan dan memberikan semangat yang bertujuan mengembangkan kompetensi dan karakter *mentee*. Menurut Anderson dan Shannon (1988), mentoring adalah sebuah proses alami dimana seseorang yang lebih banyak memiliki kemampuan dan pengalaman melayani sebagai peran model, guru, sponsor, pendorong,konsultan dan teman kepada seseorang yang memiliki kemampuan dan pengalaman masih sedikit. Menurut Kurniawati (2015), mentoring merupakan proses pembelajaran, dimana mentor mampu membuat *mentee* (peserta mentoring) yang tadinya tergantung menjadi mandiri. Mentoring adalah bantuan secara tersembunyi (offline help) dari mentor ke *mentee* untuk transfer pengetahuan, pemikiran dalam kerja secara signifikan. Menurut Hasan dan Chien (2003), mentoring adalah proses yang menggunakan berbagai aspek termasuk kemahiran oleh orang yang berpengalaman melalui bimbingan, pendidikan dan latihan kepada remaja bagi tujuan pembelajaran.

Dari pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa mentoring adalah sebuah proses interaksi antara seorang yang lebih tua atau berpenglaman dalam hal ini peneliti sebagai kepala sekolah yang berperan sebagai mentor dengan orang yang lebih muda dalam penelitian ini guru IPA, IPS, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris dan Matematika SMPN 2 Bolo yang berperan sebagai *mentee* yang tidak mempunyai hubungan darah dimana didalamnya terdapat proses pembinaan dan bimbingan dan memiliki hubungan emosional yang kuat yang dilandasi atas dasar kepercayaan, saling menghargai, dan mengasihi. Mentor memberikan dukungan, dorongan, bimbingan dan semangat yang bertujuan untuk membentuk pertumbuhan, perkembangan, kompetensi dan karakter *mentee* ke arah yang positif dalam konteks penelitian ini meningkatkan kemampuan merancang dan menggunakan media pembelajaran program *Microsoft PowerPoint*.

1. Unsur-unsur Mentoring

Pelaksanaan mentoring terdiri dari dua pelaku utama yaitu mentor dan *mentee*. Mentor adalah penasehat utama dalam kelompok mentoring sedangkan *mentee* adalah peserta mentoring. Adapun penjelasan mentor dan *mentee* adalah sebagai berikut (DuBois dan Karche, 2005):

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional

a. Mentor

Mentor merupakan seorang yang bijak dan seorang konselor atau guru yang dapat dipercaya. Mentor adalah seorang dewasa, yang lebih berpengalaman yang mengetahui lebih jauh perkembangan karakter dan kompetensi remaja dengan membimbing remaja untuk dapat menguasai bakat dan tugas dimana mentor sudah menguasainya terlebih dahulu. Mentoring dapat dicapai melalui demonstrasi, instruksi, tantangan, dan dorongan secara bertahap dalam jangka waktu tertentu.

Seorang mentor tidak hanya berperan sebagai seorang pembimbing saja tetapi ia memiliki multi fungsi yaitu selain sebagai seorang guru (teacher) bagi *mentee*-nya, juga seorang pendukung (sponsor), pendorong (encourage), konselor (counselor), dan sahabat (be friend). Untuk itu seorang mentor harus memiliki kriteria tertentu guna mencapai tujuan dari pelaksanaan mentoring.

b. *Mentee*

Mentoree atau *mentee* adalah sebutan untuk seseorang yang mengikuti kegiatan mentoring. Suksesnya pelaksanaan mentoring tidak hanya bergantung pada karakteristik mentor saja, tetapi juga karakteristik *mentee*. Adapun karakteristik yang seharusnya dimiliki oleh seorang *mentee* adalah mempunyai keinginan untuk belajar, mempunyai keinginan untuk bekerja sebagai tim, sabar, mampu mengambil resiko dan bersikap positif.

2. Aspek-aspek Mentoring

Seorang mentor bertujuan untuk menolong, memberi pengalaman yang positif, memiliki reputasi yang baik untuk mengembangkan orang lain, waktu dan energi, serta memberi pengetahuan yang up-to-date. Berikut adalah aspek-aspek mentoring yang membentuk mentoring menjadi program yang solid dan baik:

a. Proses belajar yang terprogram. Tugas mentor adalah untuk meningkatkan proses belajar yang disengaja (intentional learning), termasuk membangun kapasitas melalui metode seperti instruksi, coaching, memberikan pengalaman, modelling dan memberi saran.
b. Kegagalan dan kesuksesan adalah guru yang tangguh. Mentor sebagai pemimpin dari suatu proses belajar, tentu perlu untuk membagi cerita bagaimana cara saya melakukannya sehingga berhasil. Mereka juga perlu untuk membagi pengalaman mereka tentang kegagalan. Kedua pengalaman ini adalah pelajaran yang kuat yang memberikan kesempatan yang berharga untuk menganalisa realitas individu dan organisasi.
c. Pemimpin perlu menceritakan pengalaman mereka. Pengalaman pribadi maupun contoh kasus harus diceritakan karena memberi hikmah yang bernilai dan sering kali tak terlupakan. Mentor yang bisa bicara tentang diri mereka sendiri dan tentang pengalaman mereka akan membentuk suatu rapot yang menjadikan mereka learning leaders.
d. Proses pengembangan akan matang sejalan dengan waktu. Mentoring jika berhasil akan menjadi proses belajar yang berkelanjutan. Yang akan menjadi pengalaman, observasi, pelajaran dan analisa yang berlangsung terus menerus.
e. Mentoring adalah sebuah kerjasama. Mentoring yang sukses berarti membagi tanggung jawab untuk belajar, tanpa menghitung fasilitas, materi, waktu dan semua variabel yang ada. Mentoring yang sukses dimulai dengan menentukan

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional

kontrak untuk belajar, dimana mentor. *mentee* dan manajer lini yang terkait ikut terlibat.

3. Jenis-jenis Mentoring

Menurut Martoredjo (2015), terdapat beberapa model atau jenis-jenis mentoring, yaitu:

a. Mentoring Jarak Jauh

Menggunakan teknologi sebagai media seperti internet, email, dan sebagainya. Hal ini akan sangat menarik karena dapat menjangkau tempat-tempat yang sulit dan praktis dari segi waktu. Meskipun begitu, model ini membutuhkan prasarana yang cukup memadai dan keterampilan khusus dalam menggunakan media teknologi. Selain itu, model ini kurang bersifat spontan dan hubungan interpersonal yang dibangun kurang efektif.

b. Mentoring Lintas Budaya

Model ini secara luas dimaksudkan sebagai kemitraan yang melibatkan perbedaan gender, usia, ras/etnik, ataupun kebangsaan. Mentoring lintas budaya terasa makin dibutuhkan mengingat lingkungan kerja makin beragam dalam hal gender, usia, etnik atau kebangsaan. Setiap orang harus dapat bekerja dengan lingkungan yang berbeda dengannya. Menyiapkan pasangan dalam hubungan lintas budaya yang berhasil menjadi tantangan bagi pelaksanaan mentoring yang baik.

c. Mentoring Kelompok

Dalam situasi suatu organisasi memiliki lebih banyak *mentee* daripada mentor atau ada ketertarikan mengawali proses mentoring dalam skala yang lebih besar Ada dua pendekatan mentoring kelompok dalam mencapai tujuan pembelajaran para anggota, yaitu action-learning dan komunitas praktik. Dalam action-learning, dibentuk kelompok yang melakukan pembelajaran secara bersama dalam mengatasi kesulitan dan mencari pemecahan masalah dengan cara bertemu bersama untuk membahas kesulitan-kesulitan yang dialami, bereksperimen, dan berefleksi. Kegiatan ini dilengkapi fasilitator yang kompeten untuk membantu memecahkan masalah. Sementara itu komunitas praktik dimaksudkan sebagai sekelompok orang yang ingin mempelajari sesuatu berkolaborasi dengan suatu kelompok baik secara real maupun virtual. Orang-orang ini memiliki tujuan atau minat yang sama dan belajar satu sama lain dengan berbagi pengalaman dan informasi.

d. Mentoring Sesama

Mentoring sesama adalah posisi atau kedudukan mentor dan *mentee* berada pada level yang sama atau kurang lebih sama. Kesulitan mendapatkan mentor yang lebih berpengalaman, kendala waktu, demografi, serta banyaknya turnover menjadikan mentoring sesama diperlukan sebagai alternatif. Mentoring sesama ini terjadi ketika individu pada tingkat tanggung jawab yang sama dengan kemitraannya ingin meningkatkan efektivitas satu sama lainnya. Meskipun efektif dalam jangka pendek, mentoring sesama ini kurang efektif dalam jangka panjang. Mentoring sesama ini dapat berbalik menjadi konflik apabila organisasi berubah menjadi makin berkembang.

e. Mentoring Organisasi

Dalam mentoring organisasi terjadi hubungan antara bisnis ke bisnis, misalnya dalam kasus lingkungan. Mentoring lingkungan menjadi pendekatan untuk pengalihan pengetahuan manajemen lingkungan. Mentoring lingkungan

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional

mempunyai fokus pada penanaman kinerja lingkungan yang makin baik melalui interaksi antara sesama pelaku bisnis. Aneka model mentoring ini telah berkembang sebagai respons terhadap beragam kebutuhan yang muncul dalam organisasi.Dalam penelitian ini termasuk dalam jenis mentoring kelompok dimana jumlah *mentee*, guru lebih banyak dibandingkan dengan jumlah mentor, kepala sekolah.

4. Tahapan dan Langkah-langkah Mentoring

Kegiatan mentoring terdiri dari empat tahapan, yaitu tahap persiapan (*preparing*), negosiasi (*negotiating*), kemungkinan (*enabling*) dan penutupan (closure). Adapun penjelasan ke empat tahapan mentoring tersebut adalah sebagai berikut :

a. Tahap persiapan (*preparing*). Tahap persiapan dalam proses mentoring adalah tahap yang bersifat kritis untuk membangun dan mensukseskan kegiatan mentoring. Fase ini meliputi situasi awal kerja untuk mencapai hubungan baik antara mentor dan *mentee* dan focus pada persiapan mentor untuk peran barunya dan persiapan memulai hubungan dengan *mentee*.
b. Tahap negosiasi (*negotiating*). Dalam tahap ini terjadi dialog antara mentor dan *mentee* untuk menentukan waktu pelaksanaan mentoring.
c. Tahap kemungkinan (*enabling*). Selama tahap ini mentor harus mengatur hubungan ini dan belajar aktif mendukung, memelihara semangat dalam proses pembelajaran dengan monitoring dan proses evaluasi, dan mendorong dilanjutkannya perkembangan dan bergerak dengan menggambarkan membantu memelihara serta menilai kemajuan terhadap tujuan pembelajaran.
d. Penutup (*coming to closure*). Penutup adalah bagian yang tak dapat dihindarkan dalam setiap hubungan mentoring karena mentoring adalah sebuah tujuan yang berorientasi pada proses, yang mana didorong oleh tentunya pencapaian kompetensi yang profesional.

Program *Microsoft PowerPoint*

1. Pengertian program Microsoft PowerPoint

Program *Microsoft PowerPoint* merupakan salah satu software *Microsoft Office* yang berbasis multimedia. Menurut Sulistyaningrum (2022) program *Microsoft PowerPoint* merupakan sebuah perangkat lunak dengan fungsi sebagai media untuk menyusun presentasi yang lebih efektif, professional, dan mudah digunakan. program *Microsoft PowerPoint* banyak digunakan oleh berbagai kalangan untuk melakukan presentasi baik oleh perorangan maupun kelompok bahkan dalam skala besar seperti pemerintahan, perusahaan, dan tentu saja dunia pendidikan. Software ini dapat memberikan daya tarik bagi pembacanya jika dirancang dengan menarik dan informatif. Menurut Nurseto (2011), prosedur pembuatan media pembelajaran power point adalah sebagai berikut:

a. Identifikasi program, yakni melihat kesesuaian program dengan materi, sasaran, usia (terkait kemampuan), serta ketersediaan bahan tambahan seperti gambar, animasi, video, dll.
b. Penyusunan materi, yakni sumber materi baik dari buku, modul, maupun referensi lain. Materi dikemas dengan singkat, padat, berupa poin-poin penting agar tidak memenuhi slide.

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional

c. Mengumpulkan bahan pendukung yakni gambar, video, animasi, music, dll yang dibutuhkan.
d. Proses kompilasi semua bahan dan pengerjaannya hingga selesai. Setelah selesai maka hasilnya disimpan dalam format slide show, web pages, atau video, sesuai kebutuhan pembelajaran.
e. Peninjauan, dimana media ditinjau kelayakannya sebelum dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

2. Fungsi *Powerpoint*

Menurut Nurseto (2011) Fungsi Kegunaan atau fungsi *Microsoft PowerPoint* adalah sebagai berikut: (1) membuat presentasi dalam bentuk *slide-slide*; (2) menambahkan audio,video,gambar dan animasi dalam presentasi sehingga presentasi menjadi lebih menarik dan hidup; (3) mempermudah dalam mengatur dan mencetak *slide*; dan (4) membuat presentasi dalam bentuk *softcopy* sehingga dapat diakses melalui perangkat komputer.

3. Kelebihan dan Kekurangan *Powerpoint*

Menurut Dewi dkk (2019) kelebihan penggunaan *Powerpoint* sebagai berikut: (a) lebih merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji; (b) pesan informasi secara visual mudah dipahami peserta didik; (c) tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan; (d) dapat diperbanyak sesuai kebutuhan, dan dapat dipakai secara berulang-ulang; (e) dapat disimpan dalam bentuk data optik atau magnetik (*CD/ Disket/ Flashdisk*), sehingga praktis untuk di bawa ke mana-mana; dan (f) penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf dan animasi, baik animasi teks maupun animasi gambar atau foto.

Adapun kekurangan penggunaan *Powerpoint* sebagai berikut: (a) membutuhkan keahlian yang lebih untuk dapat membuat *Powerpoint* yang benar dan menarik; dan (b) dibutuhkan kesabaran dan tahap demi tahap untuk menyusun dan membuat *Powerpoint* sehingga membutuhkan waktu yang tidak sedikit. Anak didik terkadang lebih memperhatikan animasi dalam *Powerpoint* dibandingkan materinya jadi jangan gunakan animasi yang tidak perlu.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini didesain dengan metode Penelitian Tindakan Sekolah (PTS). PTS suatu prosedur penelitian yang diadaptasi dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan sekolah merupakan "(1) penelitian partisipatoris dimana penelitian ini menekankan pada tindakan dan refleksi berdasarkan pertimbangan logis dan rasional untuk melakukan perbaikan terhadap kondisi nyata; (2) memperdalam pemahaman pada tindakan yang dilakukan; dan (3) memperbaiki situasi dan kondisi sekolah/pembelajaran secara praktis" (Depdiknas, 2008). Secara singkat, PTS bertujuan untuk mencari pemecahan permasalahan nyata yang terjadi di sekolah, sekaligus mencari jawaban, solusinya secara ilmiah bagaimana pemecahan masalah tersebut dengan tindakan perbaikan. Tahapan-tahapan dalam kegiatan penelitian tindakan sekolah yakni: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Penelitian tindakan sekolah ini dinyatakan berhasil jika memenuhi indikator keberhasilan penelitian, yaitu:

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional

1. Kemampuan guru dalam ***merancang*** media pembelajaran program *Microsoft PowerPoint* minimal 85% guru dalam kategori minimal baik.
2. Kemampuan guru dalam ***menggunakan*** media pembelajaran program *Microsoft PowerPoint* minimal 85% guru dalam kategori minimal baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus 1

Dalam menyusun Rencana tindakan peneliti mengacu pada rumusan masalah. Pada siklus 1, rencana tinndakan diawali dengan menyusun rambu-rambu pelaksanaan kegiatan mentoring merancang dan menggunkan media pembelajaran program *Microsoft PowerPoint*. Pada siklus 1, peneliti melakukan 4 kali pertemuan mentoring dengan guru-guru yang menjadi subjek penelitian. Pada pertemuan ini, peneliti menetapkan jadwal bersama-sama untuk mentoring, *brainstorming* pengalaman dan kendala penggunaan program *Microsoft PowerPoint*.

Pertemuan ke-2 mengagendakan pengalaman nyata dalam merancang dan menggunakan program *Mocrosoft PowerPoint* dalam sebuah kerja kelompok dan diskusi. Dalam pertemuan ini, guru-guru mengalami bagaimana menemukan sumber belajar dalam bentuk visual yang menarik sekaligus meraciknya dalam slide yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Selanjutnya, pertemuan ke-3 guru-guru melakukan simulasi mengajar menggunakan RPP dan media pembelajaran yang telah dipersiapkan sebelumnya. Sebelumnya peneliti, mentor meberikan rambu-rambu penggunaan media pembelajaran power poin yang baik dan efektif yang menunjukkan kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran program *Microsoft PowerPoint*. Simulasi dilakukan berselang-seling dari satu mata pelajaran ke mata pelajaran yang lain dilakukan secara sukarela oleh guru tanpa ada penunjukkan mentor tetapi ditentukan kelompok masing-masing yang akan maju simulasi. Simulasi dilakukan oleh perwakilan tiap kelompok mata pelajaran IPA, IPS, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris dan Matematika . Selanjutnya di akhir simulasi dilakukan umpan balik oleh guru-guru dan peneliti sebagai mentor. Umpan balik lebih cenderung ke saran dan perbaikan bukan sekedar mencari kelemahan.

Pertemuan ke-4 **s**iklus 1, mentor mengatur hubungan belajar aktif mendukung, memelihara semangat dalam proses pembelajaran dengan monitoring dan proses evaluasi, dan mendorong dilanjutkannya perkembangan dan bergerak dengan menggambarkan membantu memelihara serta menilai kemajuan terhadap tujuan pembelajaran. Dilanjutkan dengan tahap penutup *(coming to closure)* dalam mentoring yang bertujuan mengetahui pencapaian kompetensi yang profesional. Dalam pelaksanaannya pembelajaran dilakukan oleh guru sebagai *mentee* sesuai jadwal yang telah disusun di sekolah, artinya tanpa mengganggu proses pembelajaran yang dilakukan guru yang bersangkutan.

Pelaksanaan pembelajaran dengan persiapan RPP dan media pembelajaran program *Microsoft PowerPoint* yang telah disiapkan sesuai jadwal mengajar guru tidak mengalami kendala, seluruh guru sebanyak 49 orang guru dapat melaksanakan pembelajaran. Secara umum proses pembelajaran berjalan baik meskipun terdapat beberapa orang guru masih merasa tegang karena diawasi oleh mentor, dalam hal ini peneliti memastikan bahwa kehadiran peneliti sebagai mentor di kelas untuk

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional

membantu dan menyemangati guru. Demikian juga beberapa orang guru masih belum mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dengan media program *Microsoft PowerPoint*. Terdapat beberapa orang guru yang terlalu cepat menanyangkan program *Microsoft PowerPoint*, sehingga alokasi waktu yang disediakan tidak terlaksana dengan konsisten.

Dalam waktu 2 minggu, pelaksanaan pembelajaran siklus 1 dapat diselesaikan oleh guru sesuai dengan jadwal.

Adapun hasil observasi pada siklus 1 kemampuan dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran program *Microsoft PowerPoint* selengkapnya pada Tabel 1 dan Tabel 2.

Tabel 1. Hasil Observasi Kemampuan Guru *Merancang* Media Pembelajaran dengan *Microsoft PowerPoint* Siklus 1

Siklus	Jumlah Guru yang Tuntas	Nilai Rata-rata	Persentase Ketuntasan
Pra Siklus	11	3.99	22.45
1	37	4.25	75.51

Tabel 2. Hasil Observasi Kemampuan Guru *Menggunakan* Media Pembelajaran dengan *Microsoft PowerPoint* Siklus 1

Siklus	Jumlah Guru yang Tuntas	Nilai Rata-rata	Persentase Ketuntasan
Pra Siklus	18	3.94	36.73
1	34	4.34	69.39

Pada pra siklus kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran program *Microsoft PowerPoint* telah tuntas sebanyak 11 orang (22,45%) dengan nilai rata-rata 3,99. Pada Tabel 1 siklus 1, dari jumlah guru yang mengikuti mentoring 49 orang, telah tuntas merancang media pembelajaran program *Microsoft PowerPoint* sebanyak 37 orang (75.51%) dengan nilai rata-rata 4,25.

Hasil pra siklus kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran program *Microsoft PowerPoint*, dari jumlah guru 49 orang yang telah tuntas sebanyak 18 orang (36,73%) dengan nilai rata-rata 3,99. Pada Tabel 2 juga menunjukkan hasil siklus 1, dimana dari sejumlah 49 guru yang mengikuti mentoring, ada sebanyak 37 orang guru (75,41%) dengan nilai rata-rata 4,25 yang tuntas menggunakan media pembelajaran program *Microsoft PowerPoint*.

Data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran program *Microsoft PowerPoint* pra siklus belum memenuhi indikator keberhasilan kinerja yang ditentukan. Setelah dilakukan pelaksanaan siklus 1 terjadi peningkatan, akan tetapi kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran program *Microsoft PowerPoint* belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yakni 85% guru tuntas dalam merancang media pembelajaran program *Microsoft PowerPoint*. Demikian pula kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran program *Microsoft PowerPoint* pada pra siklus hanya 18 orang (36,73%) yang tuntas dan meningkat menjadi 34 orang (69,39) pada siklus 1. Meskipun terjadi peningkatan, akan tetapi capaian tersebut belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yakni minimal 85% guru tuntas dalam menggunakan media pembelajaran program *Microsoft PowerPoint*.

Siklus 1 pada pertemuan pertama, kedua dan ketiga baik dalam aktivitas kelompok berjalan dengan baik sesuai perencanaan. Pada aktivitas individual

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional

terdapat beberapa kendala dimana beberapa orang guru tidak dapat menyelesaikan desain dengan baik dan harus dibantu rekan guru yang lain. Peneliti sebagai mentor mengalami beberapa kendala untuk memastikan seluruh peserta mampu merancang media pembelajaran program *Microsoft PowerPoint*. Kendala pada perancangan media dapat diselesaikan dengan sinergi kolaborasi kelompok, hal ini disebabkan dalam membantu peserta dilaksanakan dengan suasana kekeluargaan, didukung dengan kerja kelompok, *sharing*, berbagi pengetahuan dan keterampilan peserta, ntar *mentee* yang dibimbing oleh peneliti sebagai mentor secara langsung, sehingga perkembangannya, kemajuan dalam merancang media pembelajaran program *Microsoft PowerPoint* bisa langsung peneliti amati dan dilakukan perbaikan apabila terjadi kekurangan. Dengan demikian dari aspek merancang media pembelajaran program *Microsoft PowerPoint*, pada siklus 1 belum berhasil mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran siklus 1 meskipun terjadi peningkatan, akan tetapi belum mencapai indikator keberhasilan keberhasilan yang ditetapkan yakni minimal 85%. Terdapat 3 aspek penilaian yang nilai rata-rata dibawah indikator yang ditetetaokan yakni: 1) menarik dalam penyajian materi dengan media program *Microsoft PowerPoint*; 2) terjadi interaksi antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa dalam konteks pembelajaran dan 3) tercipta pembelajaran yang menyenangkan. Meskipun media yang disiapkan telah memenuhi kriteria sebgai media yang layak, akan tetapi dalam menyajikan materi terdapat beberapa orang guru yang menyajikan dengan kaku kurang menarik. Demikian juga beberapa orang guru belum optimal dalm berinteraksi antara dengan siswa dan siswa dengan siswa dalam konteks pembelajaran serta belum optimal dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

Perlu langkah-langkah perbaikan dalam pelaksanaan siklus siklus 2 khusus pada menggunakan media pembelajaran program *Microsoft PowerPoint*. Adapun langkah-langkah perbaikan yang diperlukan tersebut sebagai berikut: (1) peneliti sebagai mentor perlu melakukan *feed back* (umpan balik) secara klasikal pada seluruh peserta, menggunakan data hasil observasi siklus 1; (2) peneliti perlu membimbing khusus dengan bantuan guru yang telah mahir untuk mendampingi perancangan media pembelajaran program *Microsoft PowerPoint*; (3) mentor perlu menjelaskan bahwa terdapat 3 aspek yang masih perlu diperbaiki dalam penggunaan media pembelajaran program *Microsoft PowerPoint*; dan (4) merancang media pembelajaran pada RPP pertemuan berikutnya dan melakukan simulasi dimana mentor, peneliti menunjuk guru yang belum tuntas untuk melakukan simulasi, dengan penekanan pada 3 aspek yang belum tuntas, guru yang lain memberikan *feed back*, sampai hasil simulasi berhasil.

Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi hasil mentoring pelaksanaan siklus 1, sekenario mentoring siklus 2 disusun dengan teliti sebagai upaya perbaikan dan penyempurnaan proses pelaksanaan mentoring siklus 2. Mentoring siklus 2 diharapkan dapat meningkatkan kemampuan guru khususnya dalam menggunakan media pembelajaran *Microsoft PowerPoint*.

Pada awal pelaksanaan siklus 2, peneliti membuka dengan melakukan *feed back* pelaksanaan mentoring siklus 1 dengan hasil observasi siklus 1. Penekanan adalah pada 3 aspek penilaian yang nilai rata-rata dibawah indikator yang

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional

ditetetapkan yakni: 1) menarik dalam penyajian materi dengan media program *Microsoft PowerPoint*; 2) terjadi interaksi antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa dalam konteks pembelajaran dan 3) tercipta pembelajaran yang menyenangkan. Dilanjutkan menjelaskan jadwal penelitian serta berbagai kegiatan yang akan dilaksanakan pada siklus 2. Langkah selanjutnya meminta tanggapan dari peserta berkaitan dengan hasil *feed back* yang disampaikan peneliti dan merangkum hasil *feed back* untuk perbaikan pelaksanaan pembelajaran siklus berikutnya. Diakhiri dengan penyampaian informasi pertemuan berikutnya dengan agenda menyiapkan media pembelajaran program *Microsoft PowerPoint* sesuai RPP untk pertemuan berikutnya dan persiapan simulasi yang dilakukan 7 orang guru yang belum tuntas.

Pertemuan ke-2 dengan hadirnya seluruh guru yang menjadi subjek penelitian. Pertemuan dimulai dengan pembukaan dilanjutkan dengan menelaah dalam kelompok kelayakan rancangan media program *Microsoft PowerPoint* yang disiapkan. Peneliti memonitor diskusi dan memberikan bimbingan motivasi apabila terdapat media yang belum sesuai dengan kriteria. Dalam perancangan media, seluruh peserta dapat merancang sesuai dengan kriteria yang ditentukan dengan tampilan yang menarik berdasarkan pengalaman dan *sharing* dengan peserta lain. Selanjutnya dilakukan simulasi yang dilakukan peserta yang belum tuntas, dan peserta lain bertugas mengamati dan memberikan *feed back* terhadap pelaksanaan simulasi sehingga dipastikan simulasi dilaksanakan dengan baik. Mendiskusikan *feed back* hasil simulasi sebagai bahan untuk perbaikan pelaksanaan pembelajaran pada siklus 2, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran program *Microsoft PowerPoint*.

Pelaksanaan pertemuan ke-3 siklus 2, yaitu pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *Microsoft PowerPoint* di kelas sesuai jadwal pelajaran yang telah disusun di sekolah, peneliti sebagai mentor melakukan mentoring. Peneliti melakukan observasi dengan cermat, secara umum dari aspek rancangan media pembelajaran lebih menarik demikian pula dala pelaksanaan pembelajaran aspek-aspek kekurangan pada siklus 1 telah mengalami perbaikan pada siklus 2.

Tahap-tahap mentoring dilaksanakan lebih intensif khususnya kepada guru-guru yang belum tuntas. Adapun hasil pelaksanaan mentoring siklus 2 seperti pada Tabel 3 dan Tabel 4.

Tabel 3. Hasil Observasi Kemampuan Guru ***Merancang*** Media Pembelajaran dengan *Microsoft PowerPoint* Siklus 2

Siklus	Jumlah Guru yang Tuntas	Nilai Rata-rata	Persentase Ketuntasan
Pra Siklus	11	3.99	22.45
1	37	4.25	75.51
2	43	4.34	87.76

Tabel 4. Hasil Observasi Kemampuan Guru ***Menggunakan*** Media Pembelajaran dengan *Microsoft PowerPoint* Siklus 2

Siklus	Jumlah Guru yang Tuntas	Nilai Rata-rata	Persentase Ketuntasan
Pra Siklus	18	3.94	36.73
1	34	4.34	69.39
2	45	4.45	91.84

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional

Pada pelaksanaan siklus 2, guru yang telah tuntas merancang media pembelajaran program *Microsoft PowerPoint* sebanyak 43 orang (87,76%) dengan nilai rata-rata 4,34 dari jumlah total 49 orang guru yang mengikuti mentoring.

Hasil siklus 2 kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran program *Microsoft PowerPoint*, guru yang yang telah tuntas sebanyak 45 orang (91,84%) dari total 49 orang guru dengan nilai rata-rata 4,45.

Data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran *Microsoft PowerPoint* pada siklus 2 telah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditentukan sebelumnya, yaitu 85% dari total 49 orang guru tuntas dalam merancang media pembelajaran program *Microsoft PowerPoint.*

Kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran program *Microsoft PowerPoint* pada siklus 2, meningkat dari 34 orang pada siklus 1menjadi 45 orang. Sehingga peningkatan ini juga menandai tercapainya indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu minimal 85% guru tuntas dalam menggunakan media pembelajaran program *Microsoft PowerPoint*.

Pada siklus 2, aktivitas peserta, motiasi peserta dalam melaksanakan kegiatan mentoring dilaksanakan dalam suasana nyaman dan menyengkan, serius tetapi juga tidak terlalu menegangkan karena karakterisitk tahapan mentoring. Interaksi dan aktivitas indivual dan kelompok yang intensif dalam suasana yang *enjoyable*, menyenangkan baik antar peeserta maupun peserta *mentee* dengan dengan peneliti sebagai mentor *berdampak positif* kemampuan guru dalam merancang maupun menggunakan media pembelajaran program *Microsoft PowerPoint* yang bermuara pada tercapainya indikator keberhasilan yang ditetapkan. Kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran program *Microsoft PowerPoint* rata-rata (4,34) dengan tingkat ketuntasan (87,76%), melampaui indikator keberhasilan kinerja yang ditetapkan yakni 85%. Kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran program *Microsoft PowerPoint* rata-rata (4,45) dengan tingkat ketuntasan (91,84%) melampaui indikator keberhasilan kinerja yang ditetapkan yakni 85%.

Pembahasan

Beban kerja kepala sekolah berkaitan dengan peningkatan mutu pembelajaran, perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran sebagaimana tercantum dalam tugas pokok dan fungsi kepala sekolah sebagai supervisor dan evaluator khususnya, kepala sekolah memiliki tugas melaksanakan progrram supervisi dan mengevaluasi pendayagunaan pendidik dan tenaga kependidikan terutama guru. Implikasinya mutu proses pembelajaran yang dilakukan guru, menjadi tugas pokok sekaligus tanggung jawab kepala sekolah. Meningkatkan kualitas proses pembelajaran dengan meningkatkan kemampuan guru dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran menjadi ranah tugas kepala sekolah.

Media p*owerpoint menurut* Dewi dkk, (2019) memiliki kelebihan-kelebihan yakni: lebih merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji; pesan informasi secara visual mudah dipahami peserta didik; dapat diperbanyak sesuai kebutuhan, dan dapat dipakai secara berulang-uang dan praktis dalam penyimpanan serta dapat disajikan dengan menarik karena ada permainan warna, huruf dan animasi, baik animasi teks maupun animasi gambar atau foto.

Kelebihan-kelebihan Media p*owerpoint* tersebut menjadi pertimbangan peneliti untuk menunjang kualitas proses pembelajaran. Mentoring dengan karakteristik tahapan-tahapan yang spesifik menurut Martoredjo (2015) terdapat 4 tahapan yakni

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional

persiapan (*preparing*), negosiasi (*negotiating*), kemungkinan (*enabling*) dan penutupan (closure) dapat diaksananakan dengan baik oleh peneliti. Tahap persiapan (*preparing*) membangun dan mensukseskan kegiatan mentoring dengan menciptakan hubungan baik antara mentor dan *mentee* dan focus pada persiapan mentor untuk peran barunya dan persiapan memulai hubungan dengan *mentee* terlaksana mulai dari siklus 1 dilanjutnkan sklus 2.Tahap negosiasi (*negotiating*) dialog antara mentor dan *mentee* untuk menentukan waktu pelaksanaan mentoring terlaksana dengan baik di siklus 1 maupun 2. Tahap kemungkinan (*enabling*) dimana peneliti menciptakan kondisi belajar aktif mendukung, memelihara semangat guru sebagai *mentee* dalam proses pembelajaran serta dengan monitoring dan proses evaluasi, dan mendorong dilanjutkannya perkembangan dan bergerak dengan menggambarkan membantu memelihara serta menilai kemajuan terhadap tujuan pembelajaran, dapat dilaksanakan sesuai dengan perencanaan. Tahapan penutup (*coming to closure*) berorientasi pada proses, yang mana didorong oleh tentunya pencapaian kompetensi yang profesional dapat terlaksana dengan baik bahkan dapat melampaui indikator keberhasilan kinerja yang ditetapkan.

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas melaui mentoring terbukti dapat meningkatkan secara signifikan kemampuan guru dalam merancang dan mengguakan media pembelajaran program *Microsoft PowerPoint*.

KESIMPULAN

Mengacu hasil dan pembahasan penelitian maka dapat disimpulkan bahwa: (1) penerapan kegiatan mentoring dapat meningkatkan dan mendorong guru lebih antusias, kreatif dalam suasana yang luwes dan menyenangkan dimana guru diposisikan sebagai *mentee* dan peneliti sebagai mentor; dan (2) penerapan kegiatan mentoring dapat meningkatkan kemampuan guru dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran program *Microsoft PowerPoint.*

DAFTAR PUSTAKA

Ali, A. Muhammad. (1992). *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Penerbit Sinar Baru.

Anderson, E. dan Shannon, A. (1988). Toward a Conceptualization of Mentoring. *Journal of Teacher Education,* Volume 39 No. 1 page 38-42 Jan-Feb 1988. http://dx.doi.org/10.1177/002248718803900109

Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Darma, I Made. (1983). *Alat Peraga dan Komunikasi Pendidikan, Diktat Materi Pelajaran Alat Peraga dan Komunikasi Pendidikan, untuk Siswa SPG Negeri Denpasar.*

Dewi, T. R., Andini, N. A., & Rohmah, M. (2019). Upaya untuk Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Pemanfaatan Media Microsoft Powerpoint pada Mata Pelajaran SKI di MI NU Rawa Bening. *Jurnal Indonesia Mengabdi*, *1*(1), 30-33.

DuBois, D.L., dan Karcher, M.J. (2005). *Handbook of Youth Mentoring.* California: Sage Publishing.

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional

Hasan, S. & Chien, T.C. (2003). *Intrapersonal Dan Interpersonal Untuk Remaja*. Pahang: PTS Malaysia.

Kasper, Michael. (2002). *Information Packet: Mentoring, National Resource Center For Foster Care & Permanency Planning*. New York: Hunter College School of Social Work.

Kemendiknas. (2012). *Buku kerja Kepala Sekolah*. Jakarta: Pusat Pengembangan Tenaga Kependidikan Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Penjaminan Mutu Pendidikan. Kemendiknas.

Kurniawati, R.D. (2015). *Skripsi: Penerapan Metode Mentoring Pendidikan Agama Islam Terhadap Pembentukan Religiusitas Dimensi Ibadah Pada Siswa SMK Negeri 1 Panjatan Kulon Progo Yogyakarta.* Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.

Martoredjo, N.T. (2015). Peran Dimensi Mentoring dalam Upaya Peningkatan Kualitas Sumber Daya Manusia. *Jurnal Humaniora, Vol.6, No.4.*

Muslihuddin. (2016). *Kiat Sukses Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Dan Sekolah*. Bandung: Rizqi Press.

Nurseto, T. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi dan pendidikan*, *8*(1). 31.

Romansah, T. (2017). Implementasi kegiatan mentoring keagamaan dalam pembinaan karakter islami. *Atthulab: Islamic Religion Teaching and Learning Journal*, *2*(1), 63-82.

Sulistyaningrum, S. D., Iskandar, I., & Dewanti, R. (2022). Pengintegrasian Literasi Digital dalam Pembelajaran Berbicara Bagi Guru Bahasa. *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi*, *9*(1), 60-74.

Zainal, Arifin. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional